

BIOHAZARD®
-CODE:Veronica- 完全版

バイオハザード　コード:ベロニカ　~完全版~



暴力などの
表現が含ま
れています

CAPCOM®



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。
- ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等の<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

日本国特許：第2697603号、第2587010号、第2820536号、第2870538号。中華民国発明．第147563号、第110511号。Hong Kong Patent No 88-4302。Singapore Patent No 88-155。

Contents

※ 画面写真は実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

Let me live

BIOHAZARD -CODE:Veronica- 完全版

プロローグ

アメリカ中西部の小さな街「ラクーンシティー」

国際企業アンブレラ製薬が流出させた

T-ウィルスによって街は崩壊した











行方不明の兄を探し、ラクーンシティーへ迷い込んだ

クレア・レッドフィールドは

新任の警官レオン・S・ケネディーと共に

からくも街から脱出したが

それで、すべてが終わったわけではなかった・・・

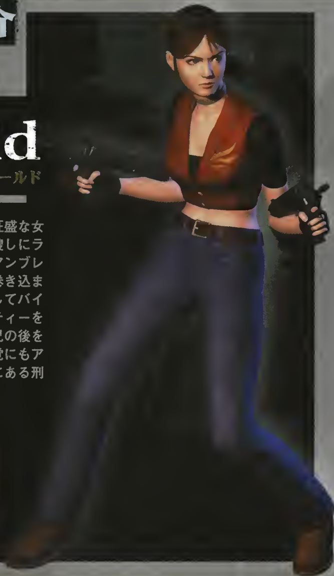
そして、三ヶ月後・・・

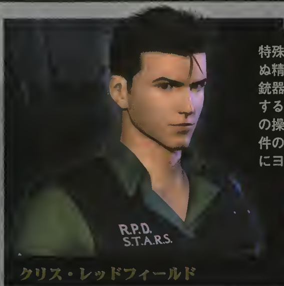
登場人物紹介

Claire Redfield

クレア・レッドフィールド

バイクに乗るのが好きで好奇心旺盛な女子大生。行方不明の兄クリスを捜しにラクーンシティーに来たことで、アンブレラが巻き起こした一連の事件に巻き込まれる。新米警官のレオンと協力してバイオハザードの起きたラクーンシティーを脱出。わずかな手掛かりを元に兄の後を追ってヨーロッパへ渡るが、不覚にもアンブレラの手に落ち絶海の孤島にある刑務所に移送されてしまう。





クリス・レッドフィールド

特殊部隊S.T.A.R.S.の隊員で臆することを知らぬ精神力と鋼の肉体を兼ね備えたタフガイ。
銃器の扱いにも長けている。S.T.A.R.S.に入隊する前は空軍でパイロットをしており、航空機の操縦もお手の物。「洋館事件」を解決後、事件の真相を掴むために仲間のジル、バリーと共にヨーロッパに渡る。

Chris Redfield

若さゆえの無鉄砲さが玉に傷。
だが、本来は純粋で心やさしい少年。父と共に孤島の刑務所に捕まっていた。理由はわからないが、身内の者に対してひどい嫌悪感を抱いている。刑務所が謎の組織の襲撃を受けた際の混乱に乗じて脱走。そこで偶然出会ったクレアと行動を共にすることになる。

Steve Burnside



スティーブ・バーンサイド

ゲームシステム

本ゲームはドリームキャスト専用ソフト2枚組となっております。初めてゲームをプレイされる方は、必ずDISC1から始めてください。(P.14「セーブ／ロード」参照)



DISC1終了時にセーブすることができますが、
この場合はゲーム中のセーブとは下記のような違いがあります。

インクリボンを消費しない

※インクリボンを持っていなくてもセーブできます。
※メモリーカードを差していない場合は、セーブすることができません。

セーブ回数にカウントされない

セーブが終了すると、DISC交換画面が表示されますので、画面の指示に従ってDISCを交換しゲームの続きをお楽しみください。

※セーブしない場合でも、ゲームを続けることはできますが、DISC2に入ってから一度もセーブしないで電源を切ってしまうと、初期状態に戻ってしまい、DISC2から遊ぶことはできません。ご注意ください。

ゲームスタート

プレイしたい方のDISCをドリームキャスト本体にセットしてください。

DISC1

（P.6参照）

新しくゲームを始めるときは、必ずDISC1から始めます。タイトル画面で「NEW　GAME」を選択すると、モード選択後、ゲームがスタートします。

以前遊んだ続きからゲームを始めるときは、タイトル画面で「LOAD GAME」を選択します。



MODE SELECT モードセレクト

NORMAL（ノーマル）
基本となるモードです。

EASY（イージー）
●手に入る弾薬の数が2倍
●アイテムBOXの中に回復アイテムがある
●手に入るインクリボンの数が2倍

VERY EASY（ベリーイージー）
●手に入る弾薬の数が2倍
●敵が弱い
●アイテムBOXの中に強力な武器が入っている
●自分の体力が2倍
●回復アイテムの効果が2倍
●インクリボン無限
●アイテムBOXの中に回復アイテムがある

BATTLE GAME（バトルゲーム）

オリジナル版の『おまけゲーム』が遊べる

RULE（ルール）

プレイヤーを選択して、部屋内にいるすべてのモンスターを倒します。

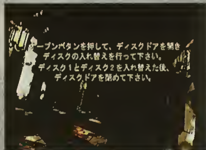
●プレイヤー選択後、プレイする視点を選択します。
THIRD PERSON ……本編と同じような客観的な視点
FIRST PERSON ……プレイヤーから見た主観的な視点

DISC2

（P.6参照）

DISC1の終了後、画面の指示に従ってDISCを交換しDISC2を立ち上げなおしてください。

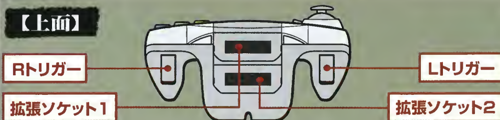
DISC2で以前遊んだ続きからゲームを始めるときはDISC2をセットし、タイトル画面で「LOAD　GAME」を選択します。



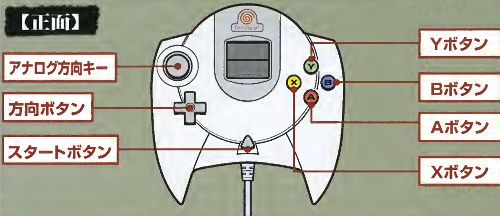
基本操作

ドリームキャスト・コントローラ

【上面】



【正面】



※ドリームキャスト・コントローラに「ぷるぷるぱっく」（別売）をセットしてゲームをプレイするときは、「ぷるぷるぱっく」を必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1に「ぷるぷるぱっく」を接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中にはずれたり、誤動作の原因になります。（P.13「ぷるぷるぱっく」について 参照）

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL / Rトリガーを動かさないでください。
キーやトリガーを動かすとポジション調整が正しく行われず、誤作動の原因となります。

操作方法一覧

名称	機能名称	操作
方向ボタン	移動	上=前進、下=後退、左=左回転、右=右回転
アナログ方向キー	移動	方向ボタンに準じます、(アナログ入力ではありません) 上=前進、下=後退、左=左回転、右=右回転
Ⓐボタン	キャンセル・ダッシュボタン	Ⓐボタンを押したまま方向ボタン上を押すとダッシュします。 方向ボタン下を押したままⒶボタンを押すと180度ターンします。
Ⓑボタン	ステータス画面切替えボタン	ステータス画面を表示します。(P.18参照)
Ⓧボタン	決定・アクションボタン	調べる、ドアを開ける、攻撃、段差昇る、段差降りる、決定など
Ⓨボタン	MAPボタン	マップ画面を開きます。
Rトリガー	攻撃体勢ボタン	Rトリガーを押しつづけている間、攻撃体制をとります。このとき Ⓧボタンを押すと攻撃します。※武器を装備している場合のみ
Lトリガー	照準切替えボタン	Rトリガーで攻撃体勢をとっているとき、Lトリガーを押す と別の敵にねらいを移すことができます。スコープ画面の 時は、倍率切り替えに使います。(P.16参照)
スタートボタン	オプション画面切替えボタン	OPTION画面を開きます。(P.10参照) ムービーやイベントの時に押すと、キャンセルします。

※振動のON/OFFはオプション画面にて行います。(P.10参照)

※本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

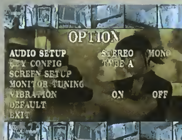
※このボタン配置は初期設定のものです。オプション画面でⒶ/Ⓑ/Ⓧボタンの機能を変更することができます。(P.10参照)

※Ⓐ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨ/スタートボタンを同時に押すとソフトウェアリセットされ、タイトル画面に戻ってしまいますので注意してください。

※一定時間コントローラを操作しないでいると、テレビ画面を保護するために画面を暗くする、スクリーンセーバー機能が働きます。スクリーンセーバー機能は、コントローラを操作すると解除できます。

※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

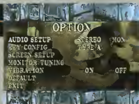
OPTION画面



タイトル画面のOPTIONを選択するとオプション画面に移り、プレイ環境を変えることができます。またゲーム中、スタートボタンを押しても「OPTION画面」に切替わります。

※ムービーやイベント時に押すと、ムービーやイベントがキャンセルされますのでご注意ください。

AUDIO SET UP（オーディオセットアップ）



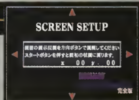
「OPTION画面」で選択します。STEREO／MONOの切替えができます。モノラル出力のテレビにドリームキャストを接続している場合、MONOを選択しないと音声が聞こえにくい場合があります。

KEY CONFIG（キーコンフィグ）



コントローラのボタン配置を変更できます。（A・B・Cの3TYPEから選べます。詳しくは画面表示を参照してください。）

SCREEN SET UP（スクリーンセットアップ）



ゲーム画面の中心が画面の中心と合っていない場合、この機能を使って画面位置を修正できます。詳しくは、画面表示を参照してください。

MONITOR TUNING（モニターチューニング）

ご使用のテレビ本体の明るさを調整して、画面上の赤いラインより下のカラーバーが見えないようにすると、本ゲームをより良い状態で楽しめます。

※ご使用のテレビ本体に明るさ設定が無い場合、モニターチューニングはできません。

VIBRATION（バイブレーション）

バイブレーション機能のON／OFFを決定します。
「ぶるぶるぱっく」が正しく接続されていない場合は機能しません。
(P.13「ぶるぶるぱっく」について 参照)

DEFAULT（デフォルト）

すべての項目を初期設定に戻します。

EXIT（イグジット）

「OPTION画面」を終了します。

ダメージ

GAME OVERの条件

プレイヤーは敵の攻撃を受けるとダメージを受け、一定以上のダメージが蓄積するとプレイヤーは死亡し、ゲームオーバーとなります。また、パートナーが死亡してもゲームオーバーになります。
（P.24「パートナー」参照）
ダメージの度合いは、ステータス画面の心電図と「ビジュアルメモリ」（別売）の心電図でも確認できます。



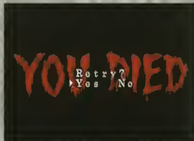
Retry（リトライ）

プレイヤーがゲームオーバー状態になると、「Retry? Yes／No」と選択肢が表示されます。ここで「Yes」を選ぶと、タイトル画面に戻らずにゲームを途中から再開できます。
ただし、再開できるのは、下記のような条件の中で一番最後に条件をクリアした場所に限ります。

条件 1 **タイプライターでセーブする。**
この場合は、最後にセーブした時の状態から再開します。

条件 2 **パートナーと交代する。**
この場合は、パートナーと交代した直後から再開します。

条件 3 **DISC2に交換する。**
この場合は、DISC2の最初から再開します。



※ゲーム中に一度電源を切ってしまうと、Retryできなくなります。

毒ダメージ

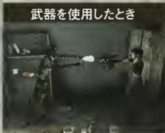
特定の敵の攻撃を受けるとプレイヤーは、毒に冒されてしまいます。
毒に冒されると徐々にダメージを受けていきます。



「ぷるぷるぱっく」について

「ぷるぷるぱっく」を正しく接続している場合にのみ、バイブレーション機能による演出を楽しむことができます。以下のような場合に、振動演出が起きます。


イベント時


武器を使用したとき


敵から攻撃を受けたとき

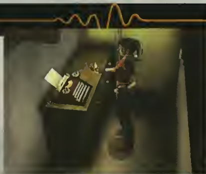
※「ぷるぷるぱっく」のON/OFFは「OPTION画面」の「VIBRATION」で切替えることができます。(P.11参照)

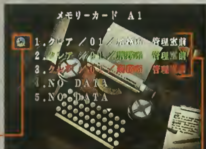
セーブ／ロード

セーブ

ゲームを途中で記録するにはステージ内に隠されているセーブ用アイテム「インクリボン」を見つけなくてはなりません。さらにステージ内のどこかにあるタイプライターを発見するとセーブできます。「インクリボン」を所持している状態で、ステージ内にあるタイプライターの前に立って決定・アクションボタンを押すと、「調査状況をセーブできます。インクリボンを使いますか?」と表示されます。セーブする場合は「Yes」を選択してください。使用すると「インクリボン」は使用回数が1回減ります。

※DISC2のファイルの上にDISC1のファイルをセーブすると、DISC2でプレイできなくなってしまうので注意してください。(P.6参照)





カーソル

カーソルにはDISC1またはDISC2がわかるように表示されています。

NORMAL（ノーマル）	▶	白
EASY（イージー）	▶	緑
VERY EASY（ベリー イージー）	▶	赤

ファイル名の文字色で、プレイしたモードがわかるようになっています。

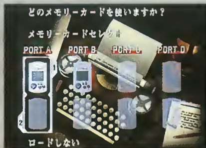


ロード

以前、セーブしたファイルでゲームを再開する時は、ファイルが保存されているメモリーカードをセットして、遊びたいDISCを立ち上げます。タイトル画面の「LOAD GAME」を選択するとメモリーカード選択画面が表示されます。遊びたいセーブファイルの入ったメモリーカードを選択するとロード画面が表示されますので、セーブファイルを選んで、ゲームを再開してください。

※オリジナル版のセーブファイルを使用できます。
※オリジナル版のファイルの上に完全版ファイルを上書きでセーブすることはできません。





※各種ファイルの保存には、メモリーカード（別売）が必要です。
※セーブ/ロード中は本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。
※このゲームではプレイ記録の保存に、1ファイルにつき最大11ブロックの空き容量を使用します。
なお、オプション設定は「OPTION画面」終了時に自動的にセーブされます。



プレイヤーアクション

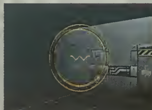
攻撃する

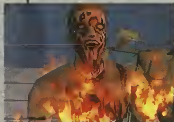
（Rトリガーを押しながら決定・アクションボタン）

プレイヤーが武器を装備していれば「攻撃」することができます。また、攻撃体勢をとった状態で方向ボタン上（または下）を押しつづけると「上（または下）段攻撃体勢」をとります。武器の「装備」はステータス画面内で行います。
（P.18参照）



※ある特定の武器を装備するとRトリガーで攻撃体勢をとったときに、画面がスコープ画面に切替わります。スコープ画面ではLトリガーで表示範囲の切替え、アナログ方向キーと方向ボタンで照準を動かすことができます。





ズームすると…



押す

（方向ボタン上を押し続ける）

ゲーム中には「押す」ことで動かせるものがあります。押したいと思うものに向かって方向ボタン上を押し続けると、押す動作をします。
（「押す」ことができない時は押す動作をしません。）



昇る／降りる

（決定・アクションボタン）

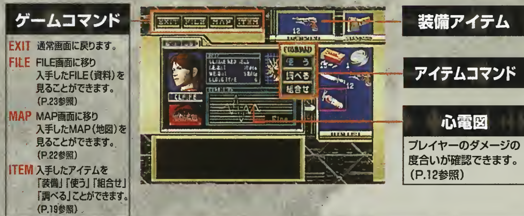
「昇る」または「降りる」ことができる場合があります。昇りたいまたは降りたいと思うものに向かって決定・アクションボタンを押すと「昇る」動作または「降りる」動作をします。（「昇る」「降りる」ことができない時は昇る動作、降りる動作をしません。）



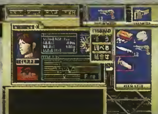
ステータス画面

通常画面でステータス画面切替えボタンを押すとステータス画面が表示されます。
ここではプレイヤーの状態把握やアイテムの取り扱いを一括して行います。
画面左上のEXITを選択すると、再び通常画面に戻ります。





アイテムを使う



ステータス画面を開き、アイテムリストで使いたいアイテムにカーソルを合わせ、決定・アクションボタンを押します。アイテムコマンドが表示され、「使う」を選択し、決定するとそのアイテムを使用できます。

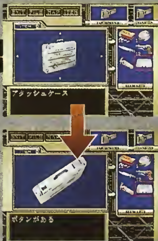
アイテムを装備する



アイテムリストで選択したアイテムが武器の時には、「使う」の他に「装備」がアイテムコマンドに表示されます。この「装備」を選択するとその武器を装備します。手に入れても「装備」しなければ攻撃することはできません。

※武器を選択した場合、「使う」の欄に「装備」か表示され、「使う」が一番下に表示されますので注意してください。
※武器以外にも「ライター」は「装備」することができます。
※装備ができるのは一度に一つの武器（アイテム）だけです。

アイテムを調べる



ステータス画面を開き、アイテムリストで調べたいアイテムにカーソルを合わせて決定・アクションボタンを押します。アイテムコマンドが表示され「調べる」を選択すると、画面にそのアイテムが拡大して表示されます。

表示されたアイテムモデルを方向ボタンまたはアナログ方向キーで回転することができます。また、L／Rトリガーで拡大縮小させることができます。調べたい場所を正面に向け決定・アクションボタンを押すと、アイテムを調べることができます。名前のわからないアイテムや何に使うのかわからないアイテムのヒントが現れるかもしれません。

アイテムを組合せる

ステータス画面を開き、アイテムリストで組合せたいアイテムにカーソルを合わせて決定・アクションボタンを押します。アイテムコマンドが表示され、「組合せ」を選択し、組合せたい他のアイテムにカーソルを合わせて決定・アクションボタンを押すと組合せることができます。アイテムの中には他のアイテムと組合せることで役に立つもの（マガジン等）や特殊な効果を生むもの（ハーブ等）があります。



**例えば、ハンドガンとハンドガン強化パーツを組合せて
カスタムハンドガンにすることができます。**

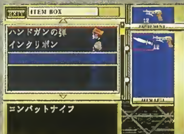


※ カスタムハンドガンはステータス画面の中で切替えができます。（P.18参照）
（「MANUAL」（単発）と「AUTO」（3連発）に切替えが可能です。）

アイテムBOX



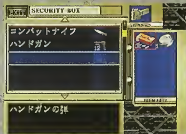
ゲーム内のどこかにあるアイテムBOXを利用してアイテムを管理することができます。アイテムBOXの前に立って決定・アクションボタンを押すと、アイテムBOXが開き「アイテムBOX画面」が表示されます。



アイテムBOXではアイテムを保管できます。
（アイテムは特定の場合を除いて捨てることはできません。）
「アイテムBOX画面」ではアイテムの交換や保管、取り出しができます。扱いたいアイテムにカーソルを合わせて決定・アクションボタンを押してください。

※アイテムBOXに保管したアイテムは、他の場所にあるアイテムBOXからでも交換や保管、取り出しができます。





※ゲーム中にはセキュリティBOXという、アイテムBOXによく似たBOXが登場しますが、セキュリティBOXに保管したアイテムは、保管した場所でしか取り出せないので注意してください。

MAP／FILE

ゲームをプレイしていると地図（MAP）や資料（FILE）等を入手することがあります。これらはアイテムと別に持つことができます。ステータス画面を開き、ゲームコマンドの「MAP」を選択すると「MAP画面」が、ゲームコマンドの「FILE」を選択すると「FILE画面」が表示されます。

MAP

探索済みの部屋は自動的にマッピングされます。プレイヤーの位置はマップ上に▲で表示されています。また、扉の色は下記の条件で色分けされています。



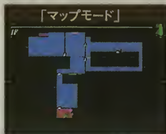
黄 鍵の掛かっていないドア

赤 鍵が掛かっていて、アイテムリストに入っているアイテムでも開けられないドア

緑 鍵は掛かっているが、アイテムリストに入っているアイテム等で開けることのできるドア

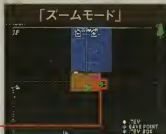
◆ ITEM	キーアイテムを一度調べて、取らなかった場合に表示されます。
◆ SAVE POINT	タイプライターのある位置に表示されます。
◆ ITEM BOX	アイテムBOXのある位置に表示されます。

マップ画面は、最初に「マップモード」で表示されます。マップモードでは、自分のいる部屋は赤色で表示され、方向ボタンの上下でステージ内の階層表示、左右でステージ表示が切替わります。また、マップモードで決定・アクションボタンを押すと、「ズームモード」に切替わります。



「ズームモード」では、Lトリガーで縮小、Rトリガーで拡大ができ、方向ボタンで表示している部屋を切替えることができます。ズームした部屋はオレンジ色で表示されます。

※マップ／ズームどちらのモードの時でも、Ⓨボタンで画面をキャンセルしてゲーム画面に戻ることができます。



一方通行のドアには、
矢印で通れる方向が表示されます。

FILE

FILE画面で資料を選択すると、詳細が表示されます。ひょっとしたらゲームのヒントになる情報が隠されているかもしれません。

パートナー／ランキング

パートナー



パートナーと交代

ときにはパートナーの助けが必要になることがあります。そんな時そのパートナーを実際に操作することができます。この時、パートナーに合わせてステータス画面も変化します。
操作方法はプレイヤーと同じです。



※プレイヤーと同様にパートナーが死んでしまった場合もゲームオーバーになってしまいます。

ランキング画面

ゲーム終了後、ランキング画面が表示されます。
このランキングはさまざまな条件によって決定されます。

※ランキングが表示されるのは「NORMAL」モードでプレイしたときのみです。「EASY」「VERY EASY」では表示されません。

RANKING（ランキング）	ランキングです。高い方から順にS・A・B・C・Dにランク分けされています。
TOTAL TIME（トータル タイム）	ゲームスタートからゲームクリアまでの時間です。
NUMBER OF SAVES（ナンバー オブ セーブ）	ゲーム中にセーブした回数です。
NUMBER OF RETRY（ナンバー オブ リトライ）	ゲーム中にリトライした回数です。

ヒント1「敵が倒せない」

▶敵の生死を見極める

敵には床に倒れているものや壁にもたれかかっているもの、天井や壁に貼り付いているものもいます。Rトリガーで武器を構えて照準が合った敵は生きていますので、怪しいと感じたら武器を構えてみることをおすすめします。また、戦闘中に敵が倒れた場合、完全に死んでいれば、床に血が広がるので、これでも生死を見極められます。

▶武器を有効に使う

武器によっては、攻撃範囲が広いもの、狭いもの、攻撃力が強いもの、弱いものとさまざまです。武器の特性をしっかり押さえることでより戦いやすくなるでしょう。また、敵の生死を見極めて、無駄弾を使わないようにすることも大切です。

▶敵を知る

敵の中には、火や酸に極端に弱いなどの弱点を持っているものもいます。早めに敵の弱点を見つけて、それに応じた武器で攻撃しましょう。また、敵の攻撃方法を知り、事前に対処方法を見つけ出すことも大切です。

ヒント2「それでも敵が倒せない」

逃げることをおすすめします。(ときには逃げる勇気も必要です。)

ヒント3「体力回復できない」

部屋を隅から隅まで探索することをおすすめします。
体力を回復させるアイテムには、「ハーブ」「救急スプレー」があります。
これらの回復アイテムは死体、机の上、ロッカーの中などに隠されていることがあります。
怪しいと思ったら調べてみましょう。

ハーブの特性

ハーブは組合せることで効能が増加されます。



グリーン	体力小回復
レッド	グリーンハーブ効果助長
ブルー	毒治療
グリーン × グリーン	体力中回復
グリーン × グリーン × グリーン	体力全回復
グリーン × レッド	体力全回復
グリーン × ブルー	体力小回復&毒治療
グリーン × グリーン × ブルー	体力中回復&毒治療
グリーン × ブルー × レッド	体力全回復&毒治療

ヒント4「仕掛けがわからない」

新しい場所を見つけたら、いろんなアクションをとってみることをおすすめします。
また、アイテムを入手した場合、そのアイテムがどんなアイテムなのか詳しく調べてみると攻略のヒントがみつかるかもしれません。

●アイテムを使ってみる ●ステータス画面でアイテムを調べてみる ●押してみる
●昇ってみる ●調べてみる(パネル、スイッチ等) ●FILEを読んでみる

発売元
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター 06-6946-3099
9:00〜12:00 13:00〜17:30 (土･日･祝日を除く)





RPGは2カ月ごとに進化する!

連作ユニットRPG「エルドラドゲート」、隔月刊で好評発売中!



「エルドラドゲート 第4巻」は2001年4月発売予定!





以下、続巻もご期待ください。

「エルドラドゲート」公式ホームページ http://www4.capcom.co.jp/eldorado/index.html

ドリームキャスト専用ソフト/標準価格:2,800円(税別)

Until we meet again

ごあいさつ

このたびはドリームキャスト専用ソフト「バイオハザード コード:ベロニカ ～完全版～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

Claire Redfield,
who arrived in Raccoon City
to search for her lost brother Chris
and a rookie police officer
Leon S. Kennedy managed
to escape from the city
But their ordeal was only
a prelude of things to come

CAPCOM®

T-1240M